

## RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

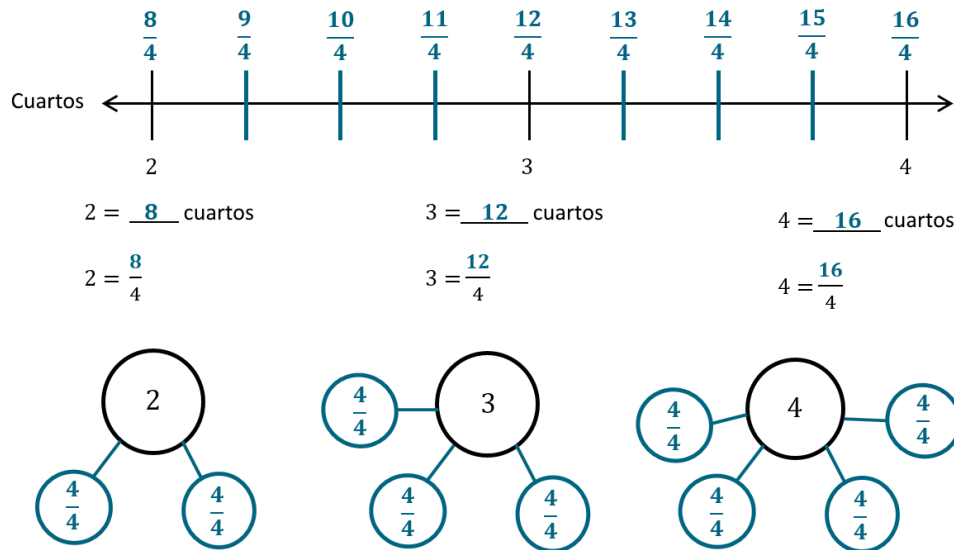
En las Lecciones 20 a la 27, los estudiantes aprenden a reconocer y crear **fracciones equivalentes**, incluyendo fracciones que son mayores que 1 entero (p. ej.,  $\frac{5}{4} = \frac{10}{8}$ ). También continúan escribiendo los números enteros como fracciones.

Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Usar dibujos y rectas numéricas para determinar si dos cantidades fraccionarias son equivalentes.
- Completar fracciones escritas para hacer enunciados equivalentes (p. ej.,  $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$ ).
- Escribir fracciones equivalentes en una recta numérica, incluyendo las fracciones que son iguales a los números enteros (p. ej.,  $1 = \frac{4}{4}$ ).
- Relacionar los vínculos numéricos con las rectas numéricas para mostrar las unidades fraccionarias.

## MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 26)

Parte la recta numérica para mostrar las unidades fraccionarias; luego dibuja vínculos numéricos usando copias de 1 entero para los números enteros encerrados en un círculo.



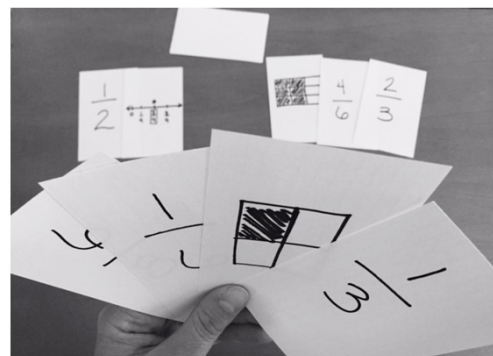
Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en [GreatMinds.org](http://GreatMinds.org).

## CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

---

Juegue con su hijo/a al juego de Pesca las fracciones equivalentes.

- Haga un grupo de 40 a 60 tarjetas de fracciones usando fichas o cartulina y un marcador. Por cada tarjeta de fracción que haga, haga al menos otra que muestre una fracción equivalente. Puede hacer dibujos para representar las fracciones, escribir las fracciones en forma numérica, escribirlas en una recta numérica o elegir otra forma de representación.
- Mezcle las tarjetas y reparta 6 a cada jugador. Coloque el resto boca abajo en una pila en medio de los jugadores como mazo.
- Los jugadores examinan sus tarjetas, sin mostrarlas, para ver si alguna es equivalente. Por ejemplo: una tarjeta con  $\frac{1}{2}$  escrito coincide con otra tarjeta que muestre 1 cuadrado dividido en 4 partes iguales en el que 2 de estas estén sombreadas. Los jugadores colocan sus pares de tarjetas relacionadas boca arriba frente a ellos para que todos las vean.
- Usando el lenguaje de fracciones, los jugadores se turnan para pedirse las tarjetas que correspondan. Por ejemplo: si quiere encontrar la pareja de una tarjeta que representa  $\frac{1}{3}$ , usted dice: “¿Tienes alguna de un tercio?”. Si el jugador al que se la pide tiene una tarjeta que corresponda con la fracción que pide, él/ella debe dársela y usted muestra sus tarjetas relacionadas. Luego, usted toma otro turno y sigue hasta que no encuentre otra pareja. Si el jugador al que le pregunta no tiene una tarjeta que corresponda con la fracción solicitada, él/ella dice: “¡Pesca!”. Usted debe tomar una tarjeta de arriba del mazo. Si logra hacer una pareja con la nueva tarjeta, usted puede mostrarlas y tomar otro turno. De lo contrario, se queda con la tarjeta nueva en su mano. El turno le corresponde entonces a la siguiente persona.
- ¡El jugador que logre relacionar primero todas las tarjetas en su mano gana el juego!



## VOCABULARIO

---

**Fracciones equivalentes:** fracciones que tienen el mismo valor (p. ej.,  $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6}$ ).